



**Tema:**

Página web

**Representantes:**

Kimberly Michelle Castro Zelaya #11

**Grado:**

1° De Bachillerato

**Materia:**

Informática

**Docente:**

Javier Omar Santos Hernández

**Año:**

2023

**Usulután**

**El Salvador**

## **HTML5 y CSS3 son lenguajes de programación flexibles.**

Estos lenguajes de programación permiten a los desarrolladores crear contenido interactivo y visualmente atractivo, adaptable a diferentes dispositivos, rápido y seguro.

El HTML5 (HyperText Markup Language) es la quinta revisión del lenguaje de programación “básico” de la World Wide Web. Esta nueva versión pretende reemplazar al actual (X)HTML, corrigiendo problemas con los que los desarrolladores web se encuentran, así como rediseñar el código actualizándolo a nuevas necesidades que demanda la web de hoy en día.



Muchas empresas ya están desarrollando sus sitios webs en esta versión del lenguaje. A diferencia de otras versiones de HTML, los cambios en HTML5 comienzan añadiendo semántica y accesibilidad implícitas, especificando cada detalle y borrando cualquier ambigüedad. Se tiene en cuenta el dinamismo de muchos sitios webs (Facebook, Twitter, Twenti, etc.), donde su aspecto y funcionalidad son más semejantes a aplicaciones webs que a documentos.

Mientras que HTML nos permite definir la estructura una página web, las hojas de estilo en cascada (Cascading Style Sheets o CSS) son las que nos ofrecen la posibilidad de definir las reglas y estilos de representación en diferentes dispositivos, ya sean pantallas de equipos de escritorio, portátiles, móviles, impresoras u otros dispositivos capaces de mostrar contenidos web.

### **10 elementos de una página web**

1. Encabezado
2. Menú de navegación
3. CTA
4. Imagen destacada
5. Buscador
6. Formulario
7. Video
8. Icono de URL



9. Información de contacto

10. Pie de página

### **Inteligencia artificial**

Desde la Antigüedad, la especie humana ha soñado con la máquina, con diseñar y construir ingenios que le hicieran más fáciles las tareas más frecuentes. Incluso para el mero entretenimiento se desarrollaron mecanismos autómatas que reproducían figuras de seres vivos y realizaban movimientos de forma repetitiva.



A finales del siglo XV personajes como Leonardo da Vinci esbozaron nuevos artificios, pero no consta que llegaran a materializarse. En cambio, en el XVII y XVIII no solo se proyectaron, si no que se construyeron. Fue finalmente en el XX cuando la robótica comenzó a extenderse enfocada hacia la actividad industrial.

Además de la industria, las máquinas, transformaron otras actividades económicas y de la vida más allá de lo laboral. Y sin embargo, la auténtica revolución se produjo cuando el hombre afrontó el reto de aportar a los ingenios la capacidad de aprender, de razonar como podría hacerlo la especie humana, sacar sus propias conclusiones y actuar de forma autónoma.

Muy lejos de imaginar a los robots humanoides de las películas de ficción, la ciencia – especialmente la informática- ha desarrollado otros ‘cerebros’.

Pero vayamos por partes. La palabra robot tiene un origen checo y el primero en utilizarla fue el escritor Karel Capek en 1921 (ahora se cumple un siglo de su acuñación) y en su lengua original significa servidumbre o trabajo forzado. Por tanto, el robot es aquello destinado a realizar las tareas más duras al servicio del hombre.

La robótica, por tanto, era mecánica y física; pero si se le aplica electrónica, matemáticas e informática aparece un nuevo tipo de robótica que ya tiene inteligencia, artificial, pero inteligencia. Como se ha descrito, los nuevos ingenios ya interpretan datos y situaciones; analizan problemas y aplican soluciones.